

EXISTENCE

ΕΝΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙ

ΜΕ ΚΑΡΤΕΣ

ΔΗΜΙΟΥΡΓΗΜΕΝΟ

ΑΠΟ ΤΗΝ

REGGIE X

EXISTENCE

Ένα παιχνίδι με κάρτες

δημιουργημένο από την

Reggie X

Εικόνα εξωφύλλου:

Έργο της Regina Sandra Anderson

Μέσω Τεχνητής Νοημοσύνης (Open Art Ai)

ΤΑΜΠΛΩ

Το ταμπλώ αποτελείται από πέντε βασικές θέσεις:

Ξ = Ξένη Διάσταση

Α = Αστρικό πεδίο

Ζ = Ζώνη του λυκόφωτος

Ν = Νεκροταφείο

Λ = Λήθη

Πεδίο Μάχης

Ξ	**Α**	**Ζ**	**Ν**	**Λ**

Πράσινο (δάσος)	Κόκκινο (βουνό)	Λευκό (πεδιάδα)	Γαλάζιο (νησί)	Μαύρο (βάλτος)

Η περιοχή πάνω από το ταμπλώ είναι το Πεδίο Μάχης, ενώ κάτω από τις βασικές θέσεις βρίσκεται η Δεξαμενή Χωρών, η οποία αποτελείται από πέντε βασικές θέσεις.

Κάρτες

Το παιγνίδι παίζεται με κάρτες του Magic the Gathering. Η διαφορά από το εν λόγω παιγνίδι είναι ότι με το Existence δεν χρειάζεται να ψάχνεις απεγνωσμένα για συμπαίχτες.

Έναρξη του παιχνιδιού

Παίρνω μια τράπουλα του Magic the Gathering και την χωρίζω σε τρία μέρη:

Οι χώρες και τα πλάσματα τοποθετούνται στη Ζώνη του Λυκόφωτος.

Οι κάθε είδους μαγείες (Instants, Sorceries, Artifacts κλπ) και σύμμαχοι τοποθετούνται στο Αστρικό Πεδίο.

Μαύρες ή επιθετικές μαγείες μπαίνουν στην Ξένη Διάσταση.

Όλα τα χαρτιά τοποθετούνται με την εικόνα προς τα κάτω.

Στη Δεξαμενή Χωρών μπαίνουν πέντε χώρες, μία από κάθε χρώμα, με την εικόνα προς τα πάνω.

Πρώτος γύρος

Τραβώ ένα χαρτί από τη Ζώνη του Λυκόφωτος. Αν είναι χώρα, μπαίνει στη Δεξαμενή Χωρών. Αν είναι πλάσμα, πληρώνει με τις απαιτούμενες χώρες και ανεβαίνει στο Πεδίο Μάχης.

Αν οι χώρες που υπάρχουν ήδη στη Δεξαμενή δεν επαρκούν για να ανέβει το πλάσμα στο Πεδίο Μάχης, τότε αυτό καταλήγει κατευθείαν στο Νεκροταφείο με την εικόνα προς τα πάνω.

Μάχη

Όταν στο Πεδίο Μάχης βρεθούν πάνω από δυο πλάσματα, τότε ξεκινά η μάχη. Το ισχυρότερο από τα όντα επιτίθεται σ’ ένα ασθενέστερο.

Ο επιτιθέμενος έρχεται πάνω από τον αμυνόμενο, δηλώνοντας έτσι την πρόκλησή του. Ο αμυνόμενος, για να βοηθηθεί, επιλέγει ένα χαρτί είτε

από τη Ζώνη του Λυκόφωτος, είτε από το Αστρικό Πεδίο είτε από την Ξένη Διάσταση, ανάλογα με την κρίση του.

Αν ο αμυνόμενος τραβήξει χώρα από τη Ζώνη του Λυκόφωτος, αυτή μπαίνει στη Δεξαμενή και ο αμυνόμενος δεν ενισχύεται. Αν τύχει πλάσμα, ο αμυνόμενος πληρώνει με τις απαιτούμενες χώρες και το πλάσμα ανεβαίνει στο Πεδίο ως μόνιμος **σύμμαχος** του αμυνόμενου. Στο εξής τα δυο όντα λειτουργούν σαν ένα και οι τιμές επίθεσης και άμυνάς τους συνυπολογίζονται. Όταν ο ένας σύμμαχος είναι «πετούμενο» (flying), τότε θεωρείται και ο άλλος «πετούμενο», εκτός αν είναι υπερβολικά ογκώδης, οπότε η ομάδα χάνει την ιδιότητα flying.

Αν οι χώρες που υπάρχουν στη Δεξαμενή δεν επαρκούν για να έλθει το νέο ον στη Πεδίο Μάχης, τότε αυτό καταλήγει στο Νεκροταφείο.

Αν ο αμυνόμενος τραβήξει χαρτί από το Αστρικό Πεδίο ή την Ξένη Διάσταση, εκτελεί υποχρεωτικά τη μαγεία που του τυχαίνει. Αν οι χώρες που υπάρχουν στη Δεξαμενή δεν επαρκούν για να πληρωθεί η μαγεία, τότε αυτή καταλήγει στο Νεκροταφείο.

Οι μαγείες επιδρούν ταυτόχρονα με τη Ζημιά Μάχης, όπως αυτή υπολογίζεται σύμφωνα με τις τιμές επίθεσης και άμυνας του κάθε όντος. Επίσης, οι μαγείες μπορούν να επιβληθούν και σε όντα που δεν συμμετέχουν στην συγκεκριμένη μάχη.

Η **ζημιά** στην άμυνα των δυο μαχητών υπολογίζεται όπως και στο Magic the Gathering και διαρκεί όσο η συγκεκριμένη μάχη. Ύστερα οι τιμές της άμυνας αποκαθίστανται και στα δυο όντα.

Στο **Νεκροταφείο** καταλήγουν οι ηττημένοι μαχητές και οι χρησιμοποιημένες μαγείες.

Σε περίπτωση που κάποιο χαρτί επιστρέψει στο Πεδίο Μάχης από το Νεκροταφείο, όταν ξαναφύγει καταλήγει στη θέση **Λήθη** και θεωρείται εκτός παιχνιδιού.

Όντα της ίδιας φυλής δεν μάχονται μεταξύ τους (πχ νεράιδα εναντίον νεράιδας), εκτός αν έχουν κάποιον σύμμαχο που ανήκει σε άλλη φυλή. Μοναδική εξαίρεση τα ανθρώπινα όντα, που μάχονται κάλλιστα μεταξύ τους.

Ένας μαχητής δικαιούται να επιτεθεί μόνο μια φορά σ’ έναν γύρο.

Σε περίπτωση που και τα δυο μαχόμενα όντα δικαιούνται να τραβήξουν χαρτί, προηγείται ο αμυνόμενος στην πληρωμή χωρών. Ωστόσο, οι μαγείες τους επιδρούν ταυτόχρονα.

Κενό πεδίο μάχης: Αν τυχόν το πεδίο μάχης μείνει κενό, τότε το παιχνίδι σταματά.

Πετράδια τιμής

Ο μαχητής που νικά στη μάχη παίρνει ένα ή περισσότερα **πετράδια τιμής** (ημιπολύτιμοι λίθοι), εφόσον ο αντίπαλος καταλήξει στο Νεκροταφείο, ως εξής:

Αν η Απόλυτη Ισχύς του αντιπάλου είναι το πολύ κατά μια φορά μεγαλύτερη, τότε ο νικητής παίρνει ένα πετράδι τιμής – π.χ. Ον 1/2 ενάντια σε ον 2/4.

Αν η Απόλυτη Ισχύς του αντιπάλου είναι το πολύ κατά δυο φορές μεγαλύτερη, τότε ο νικητής παίρνει δυο πετράδια τιμής – π.χ. ον 1/2 ενάντια σε ον 3/6.

Απόλυτη Ισχύς = Επίθεση + Άμυνα, πχ ον 3/6 = 3+6 = 9.

Πετράδια τιμής παίρνουν μόνο οι βασικοί μαχητές, όχι οι σύμμαχοι. Αν είχαν τέτοια πετράδια πριν τη δέσμευσή τους τα διατηρούν, όμως δεν παίρνουν άλλα.

Σε περίπτωση που ένα ον συγκεντρώσει τρία πετράδια τιμής, αυτά αντικαθίστανται από ένα μεγαλύτερο, «μαργαριταρένιο» **πετράδι ζωής**. Αυτό σημαίνει ότι το ον αποκτά μια ζωή επιπλέον. Έτσι, σε περίπτωση που ηττηθεί σε μια μάχη, δεν καταλήγει στο Νεκροταφείο αλλά χάνει ένα πετράδι ζωής και δεν μπορεί να επιτεθεί ως το τέλος του γύρου.

Ο νικητής δεν παίρνει πετράδια τιμής αν έχει τραβήξει χαρτί από την Ξένη διάσταση.

Ισάξιοι σύμμαχοι

Δύο ίδια όντα ενώνονται αυτόματα ως **ισάξιοι σύμμαχοι** όταν βρεθούν στο Πεδίο Μάχης. Όταν νικούν σε μάχη, παίρνουν εξίσου από ένα πετράδι τιμής. Αυτό όμως δεν συμβαίνει όταν το ένα από τα δυο ανήκει ήδη σε συμμαχία με άλλο ον.

Τέλος του παιχνιδιού

Το παιχνίδι τελειώνει όταν δεν έχουν μείνει πια άλλα χαρτιά στη Ζώνη του Λυκόφωτος και δεν μπορούν να λάβουν χώρα άλλες μάχες.

Όντα που έχουν μείνει πλαγιασμένα (tapped) στο πεδίο μάχης κατά τον τελευταίο γύρο, δεν θεωρούνται νικητές κι ας έχουν επιβιώσει.

Στέψη: Οι τελικοί νικητές μένουν πάνω στο Πεδίο Μάχης ώσπου να αρχίσει το νέο παιχνίδι. Όποιος έχει πάρει τα περισσότερα πετράδια τιμής ή/και ζωής, τοποθετείται λίγο ψηλότερα από τους άλλους. Ο δεύτερος πάει λίγο πιο χαμηλά, ο τρίτος ακόμη χαμηλότερα.



Έργο της Regina Deftereos

Μέσω τεχνητής νοημοσύνης (deep dream generator)

ΕΠΕΞΗΓΗΜΑΤΙΚΑ ΣΤΟΙΧΕΙΑ

(Προσαρμογή όρων του Magic the Gathering στο Existence)

Artifacts (τεχνουργήματα): Τα κατέχει μόνιμα όποιος μαχητής τα τραβήξει από το Αστρικό Πεδίο ή την Ξένη Διάσταση. Σε περίπτωση μάχης, το Τεχνούργημα καταλήγει στον νικητή. Συνήθως, μόνο ανθρώπινοι ή ανθρωποειδείς μαχητές μπορούν να χειρίζονται τεχνουργήματα. Για παράδειγμα, ένα ζώο δεν μπορεί να κρατήσει σκήπτρο. Αν του τύχει, το τεχνούργημα καταλήγει στο Νεκροταφείο.

Can't block: Το ον δεν μπορεί να αμυνθεί αν δεχθεί επίθεση, ούτε να τραβήξει χαρτί. Έτσι δέχεται τη ζημιά κατευθείαν.

Counter target spell: Ο αμυνόμενος στέλνει στο Νεκροταφείο όποιο χαρτί θέλει, εφόσον αυτό δεν διαθέτει πάνω από ένα πετράδι ζωής. Το ίδιο ισχύει και για εντολές του τύπου Exile, Remove, Discard κλπ.

Cards you control: Είναι οι χώρες το ιδίου χρώματος, καθώς και οι σύμμαχοι, τα artifacts, enchantments κλπ.

Destroy a creature: Ο εχθρός παθαίνει θανάσιμη ζημιά ή χάνει μια ζωή.

Draw X cards: Ο μαχητής τραβά μέχρι τρία χαρτιά από τη Ζώνη Λυκόφωτος, το Αστρικό Πεδίο ή την Ξένη Διάσταση. Αν το X>3, τραβά χαρτιά και από τις τρεις βασικές θέσεις Ξ, Α, Ζ.

Exile a card: Το χαρτί πηγαίνει στη Λήθη.

Flying (πετούμενο): Λογικά, ένα πλάσμα χωρίς φτερά δεν μπορεί να επιτεθεί σε ένα με φτερά. Μπορεί όμως να αμυνθεί αν το flying το

επιτεθεί. Αν ο αμυνόμενος κατά τη διάρκεια της μάχης αποκτήσει ιδιότητα flying, τότε πετά και ξεφεύγει από τον επιτιθέμενο, εκτός αν επιθυμεί να μείνει και να υπολογιστεί κανονικά η ζημιά.

Gain X life: Ο μαχητής αποκτά Χ πετράδια ζωής.

Library: Είναι συνήθως η Ζώνη του Λυκόφωτος, αλλά μπορεί και να είναι το Αστρικό Πεδίο ή η Ξένη Διάσταση, ανάλογα την περίπτωση.

Regenerate: Το ον που έχει αυτή τη δυνατότητα, μόλις καταλήξει στο Νεκροταφείο αναγεννά αμέσως τον εαυτό του κι επιστρέφει στο Πεδίο Μάχης πλαγιασμένο (tapped).

Regenerate a creature: Ο μαχητής φέρνει από το Νεκροταφείο το τελευταίο ον που πήγε εκεί και το χρησιμοποιεί σαν σύμμαχο.

Return to owner's hand: Ο μαχητής επιστρέφει το εν λόγω χαρτί στην αντίστοιχη τράπουλα (μέσα στα πέντε πρώτα χαρτιά).

Return to your hand: Ο μαχητής οικειοποιείται το χαρτί.

Sacrifice a creature: Ο μαχητής θυσιάζει έναν σύμμαχο. Αν δεν έχει, τραβά ένα χαρτί από τη Ζώνη Λυκόφωτος. Αν είναι ον, το πληρώνει και το στέλνει κατευθείαν στο Νεκροταφείο. Αν δεν μπορεί να το πληρώσει, το ον επιστρέφει στη Ζώνη Λυκόφωτος και ο μαχητής θυσιάζει αναγκαστικά τον εαυτό του.

Trample (ποδοπάτημα): Δεν υπολογίζεται στο Existence.

Untap a creature: Ένα ον γίνεται σύμμαχος του αμυνόμενου ως το τέλος του γύρου (όχι το επιτιθέμενο).

Upkeep (συντήρηση): Ξεκινά από την ώρα που έρχεται νέο ον στο Πεδίο Μάχης.

Vigilance (εγρήγορση): Ένα ον με εγρήγορση μπορεί να επιτεθεί όσες φορές θέλει στη διάρκεια ενός γύρου.



Έργο της Regina Sandra Anderson

Μέσω Τεχνητής Νοημοσύνης (Nightcafe)